



Introduzione	1
Benvenuti nel mio incubo	4
Lo schermo principale.....	4
Finestra principale.....	5
Finestra in basso.....	6
Inventari	6
Oggetti ed armi	7
Menu di comando.....	9
Combattimento.....	10
Per quanto riguarda le armi	10
Pratica	10
Combattere.....	10
La finestra di combattimento.....	11
Magia	11
Come scappare.....	12
Mostri	12
Salvare e ripristinare il gioco.....	13
Pausa/Escl.....	13
Save (Salva)	13
Ripristino	13
L'arte della magia	13
Come usare un incantesimo.....	14

KILLBRAGANT I
Inghilterra
21 Settembre

Caro Diario,

Quel raccapricciante quadro che si trova nel corridoio mi avrebbe dovuto far capire qualcosa. Cioè, di solito non mi piace frequentare gente uguale a me - specialmente gente già morta da oltre 100 anni. Così il mio primo incontro con Lady Emelda da Killbragant era sicuramente del genere Soprannaturale.

Forse non avrei dovuto essere così sorpresa. Stando agli scritti dei rappresentanti (Dybbuk, Doppelganger, Wraith ed Eldritch), la rassomiglianza è solo una coincidenza: risulta che Lady Emelda era anche la mia bis bis bisnonna. Risulta inoltre che, con l'abdicazione del mio diabolico zio Elmo, ora io possiedo questo luogo - con tutti i suoi pericoli.

Oltre alla sorprendente somiglianza con la famiglia, devo ammettere il buon gusto nel vestire di Emelda: che risulta dal ritratto. Non posso parlar male di questa costruzione in pietra: deliziosa, polverosa ma eccitante; si potrebbe comunque abbellire con qualche luce al neon, una coppia di divani Naugahyde e qualche poster cinematografico a fianco a quegli strani quadri che sembrano osservarti.

Mi piacerebbe trasformare questo posto in una sorta di macabra pensione (alloggio e prima colazione) - il tipo di posto a cui fai visita se la tua idea di "letto" include lastre di marmo, e se la "prima colazione" consiste in salsa di sangue e pomodori Killer. Inoltre, c'è un labirinto di siepi nel giardino, una cucina attrezzata ancor meglio del laboratorio di Frankenstein, camere da letto al primo piano sufficienti per "ospitarli" tutti e qualche spettacolare vista delle lande inglesi del Nord dal tetto - così, dopo una adeguata pulizia, Killbragant sarebbe un posto malvagio per intrattenere qualche turista.

9 Ottobre

Il mio progetto revisionato si sta perfezionando: potremmo anche tenere aperto il castello per la stagione di Halloween. Ma in questi giorni la vita sta diventando più strana de "la testa con due cose"...Uh, intendevo dire "La cosa con due teste!" Questo pomeriggio, mentre annaspavo in una catasta di carte legali grande abbastanza da nascondere Rodan, ho trovato un vecchio ritaglio del giornale locale che potrebbe spiegare perché il posto è rimasto deserto sin dai tempi di Mary la sanguinaria. Lo considerarono come uno scherzo di Halloween, ma si interpreta più come un film di una notte d'orrore.

Sembra che la bis-bis-bisnonna Emelda fosse sposata con quel noioso bellimbusto di Sir Elric, che sprecò un sacco di tempo per amministrare gli affari della famiglia in India. Egli lasciò Emelda a vagabondare a Killbragant tutta sola per anni in un periodo in cui nessuno, eccetto pochi pipistrelli, le tenevano compagnia - finché un giorno quel tale di Lord Beremond si fece vivo, e cominciò un piccolo affare di famiglia per conto suo.

Beremond era una sorta di diabolico stregone che aveva un particolare riguardo per le donne. Egli aveva sicuramente riguardo per la bisnonna, perché lei invitò il diabolico stregone a vivere con lei. Erano una coppia veramente bizzarra: quando

non erano di sopra a fare cose disgustose l'uno all'altro, erano di sotto a fare cose terribili ai vicini terrorizzati... o sotto nelle catacombe a congiurare cose ancor più diaboliche dal Regno dell'Aldilà.

Evidentemente, Beremond credeva di essere l'incarnazione del diavolo, e tutti erano inclini a pensarlo, principalmente perché tutta la contea era costretta a venerarlo (proprio come alcuni produttori hollywoodiani di mia conoscenza) con la conseguente punizione di una crudele morte. In poco tempo l'intero vicinato sembrava una permanente Notte della Morte Vivente.

Così, in ogni modo, Beremond ed Emelda erano l'orrenda, originale coppia... fino al giorno in cui Beremond fu colpito da una freccia durante una battuta di caccia, che gli procurò il biglietto di sola andata per Goonland. Emelda assunse il comando dell'operazione, con l'aiuto di qualche essere soprannaturale, un gruppo di demoniache servitrici, e un esercito di guardie di palazzo provenienti dall'Inferno.

I raccolti andarono persi, gli affittuari furono massacrati, un gruppo di spiritelli maligni fu liberato nell'atrio e la moglie di Elric, ovviamente, prese spunto dai suggerimenti della Sposa di Frankenstein. Elric, però, cadde presto nella trappola di Emelda: poco dopo il suo rientro a casa, Emelda lo attirò in una posizione compromettente seducendolo, e lo trafisse con una vecchia spada di famiglia.

Fine del problema, se non fosse per il fatto che Elric rinacque nove mesi più tardi, destinato ad essere il mio grande nonno. Comprensibilmente, il bambino lasciò la propria casa non appena fu grande abbastanza per uscire da solo la sera.

Emelda morì molti anni dopo, (per sua grande meraviglia era sicura che Satana l'avrebbe resa immortale, una condizione che chi ha vissuto a Hollywood non vorrebbe accettare mai). Invece, dovette fissare la resurrezione in un periodo nel lontano futuro (una sorta di diabolico non- chiamarci-ti-chiameremo-noi). Le istruzioni per cominciare (e terminare) la sua resurrezione dovrebbero essere da qualche parte qui nel castello - parte della "Pergamena del Controllo Spirituale" nascosta in un vecchio scrigno. Per aprire questo scrigno occorrono sei chiavi. Lei diede le chiavi ai suoi fedeli servi e disse loro che se le avessero conservate, avrebbero potuto tornare con lei - e questa volta avrebbero dominato il mondo.

I vicini sono convinti che il suo gruppo di fantasmi e demoni frequenti ancora questo posto. In effetti, il vicario ed altri personaggi della città mi hanno portato a prendere un the questo pomeriggio - simpatica gente, sebbene un po' eccentrica - ed erano sicuri che il posto avesse bisogno di "una completa pulizia" prima che diventasse abitabile.

Non penso che essi intendano ripulire le scale con Mastro Lindo.

Credo in loro? Non sono sicuro - la storia è strana, ma lavoro nel campo dello spettacolo e ne ho sentite di più strane. Sto definitivamente inserendolo nell'opuscolo riguardante le visite al castello, sebbene sia diretto ad attirare l'attenzione del giusto tipo di persone. E dato che è in gioco la mia incolumità, mi pare stupido affittare una stanza in hotel quando posseggo un castello in cui poter alloggiare.

Scriverò di più, ma sta diventando buio, e c'è molto da fare là fuori. Mi sembra di aver sentito dei passi al piano terra, andrò a controllare più tardi.

LA VIGILIA DI HALLOWEEN

Quella piccola favola su nonna Emelda era una storia graziosa - ma poi non così graziosa. Quando decisi di aprire il posto per "I weekend d'orrore di Elvira", speravo che il posto fosse pieno di ornamenti e merletti per la festa di Halloween. Lo è - ma non è questo il tipo di compagnia che avevo in mente.

Tanto per cominciare, questi ospiti non pagano.

Per dirne un'altra, non sono neanche vivi.

Niente di tutto questo li ha fermati dal prendere il comando del posto, come se gli appartenesse o qualcosa del genere.

Iniziò tutto poche settimane fa, quando pochi frati cominciarono a vagare al piano di sotto nel mezzo della notte. Mi interessa incontrare uomini del clero, e figurarsi se non sono gentile con loro, finché non realizzai che non c'era niente sotto il vestito. Intendo dire niente di *materiale*. (E non so neanche che cosa significhi!!)

I frati si trasformarono in un crescente esercito di creature striscianti - folletti a cui piace giocare a nascondino nel labirinto di siepi, soldati che custodiscono le stanze da letto, scheletri che impersonano la Dolce Morte nelle catacombe nei sotterranei.

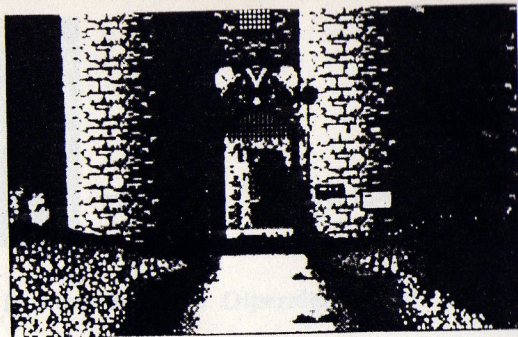
Il peggio (almeno di tutto ciò che conosco) è l'incorporeo corpo che controlla il cancello esterno di casa 24 ore al giorno... una sorta di Gomer Pyle incontra il Marchese di Sade. A causa sua, non posso uscire da qua - e se potessi, non tornerei viva. In effetti, con tutto il traffico nel corridoio, sono bloccata nella cucina con solo qualche libro di gastronomia a tenermi compagnia.

Mi è chiaro ora che questa piccola riunione di creature è stata convocata in mio onore. Sembra che nel corso della restaurazione ho anche rivissuto nella memoria di Emelda - insieme a parecchie centinaia di suoi amici più intimi. La squallida piccola storia di Emelda la Strega sta diventando sempre più reale di giorno in giorno. E se le cose continuano, potrei presto incontrarla faccia a faccia - anche se non è proprio la mia idea di una calorosa riunione di famiglia.

Devo perquisire i miei ospiti di casa finché non trovo quelle sei chiavi, mettere le mani sullo scrigno di Emelda, e trovare il modo per fermare l'imminente ritorno della nonna.

Ma forse non lo devo neanche fare tutto da sola: un aiuto potrebbe arrivare in qualsiasi momento. L'ultima volta che mi avventurai fuori da Killbragant, presi una copia del "Settimanale Manico di Scopa" e mi misi in contatto con un gruppo di acciappafantasmi pubblicizzati nella pagina di coda. Furono subito d'accordo nel farmi un preventivo per le loro prestazioni. Se saranno abbastanza coraggiosi da entrare nel castello - ed evitare Freddy Krueger appostato al cancello di casa - avremo una piccola possibilità di fermare il ritorno di Emelda, e recuperare Killbragant (e forse l'intero mondo) per la vita.

Potrei proprio darmi agli affari dopo tutto!

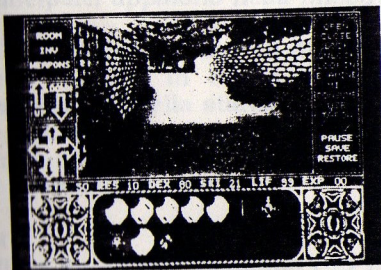


BENVENUTI NEL MIO INCUBO

Un bel castello, vero? Sembrerebbe carino, con la piccola grata di fronte, ed i fiori sul prato davanti. Non crederesti mai che mi trovo sul sentiero di guerra con circa 999 crumiri provenienti dalla Settima Dimensione, per riavere ciò che è mio in primo luogo: il diritto ad una notte di sonno decente nella mia casa. Comunque, sono felice che qualcuno si sia interessato alla richiesta e sia venuto in mio aiuto. Speravo fosse qualcuno un poco più alto, magari con un'armatura ed una spada. Invece ho solo un computer capriccioso che cerca di dirmi che spade ed incantesimi non sono da meno dei due pulsanti del mouse. Ci crederò quando lo vedrò. Nel frattempo ti accompagno attraverso il castello e ti spiegherò come funzionano le cose...

LO SCHERMO PRINCIPALE

Tutto ciò che accade a Killbragant appare sullo schermo principale, che è come segue:



Inventari
Finestra principale
Menu di comando
Freccie direzionali
Comandi di uscita
Barra di condizione
Finestra in basso

Fig. 1 Lo schermo principale

Cosa intendi dire con "Non capisco!?? L'unione degli avventurieri ha detto che tu sei un esperto ripulitore dei castelli, un vero esperto in giochi di fantasia. E vuol che ti spieghi come funziona una semplice interfaccia del computer. Questo mi fa dubitare della mia fiducia in te...

...Oh, va bene. Ecco come funziona:

Questo è il luogo dove avvengono tutte le azioni: esplorazione, mistero, rapine, stragi; troverai inoltre una piccola cucina in disparte. La finestra principale rappresenta il tuo punto di osservazione. Sebbene la maggior parte dei movimenti avviene premendo i pulsanti del mouse sulle frecce direzionali a sinistra dello schermo, cliccando direttamente sugli oggetti della Finestra Principale, compariranno delle speciali opzioni che ti aiuteranno a raggiungere la meta più facilmente.

LE PORTE

Quando esplorerai il castello e i suoi dintorni, troverai molte porte chiuse. **Clicca su una porta per aprirla.** Ma sii prudente! Non sai mai chi o che cosa possa nascondersi dietro le porte in questo posto.

GLI OGGETTI, ECC.

Scoprirai molti oggetti importanti, armi, note, ritratti, ecc. appena perlustrerai il castello. Cliccando sugli oggetti nella Finestra Principale, comparirà il nome dell'oggetto. Per ottenere una descrizione dell'oggetto, clicca sullo stesso e poi su **EXAMINE** nel giusto Menu di Comando manuale.

LA "R" ROSSA

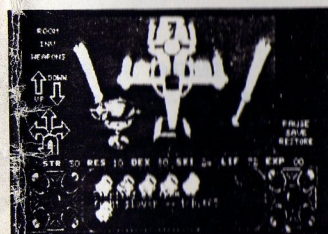


Fig. 2 Ingrandimento di oggetti

Saltuariamente, avrai la possibilità di vedere un ingrandimento di qualche oggetto quando cliccherai su di esso o su un luogo sullo schermo. Questi possono essere deliziosamente orrendi - corpi con la gola sgozzata, quel genere di cose. Ci potrebbero essere degli oggetti che tu vuoi in questi ingrandimenti. Recuperali come da spiegazione (vedi **Raccolta di oggetti** proprio sotto). Vedrai anche una grande "R" rossa in basso a destra della Finestra Principale. Cliccaci sopra per tornare alla normale prospettiva di osservazione.

RACCOLTA DI OGGETTI

Se un oggetto sembra interessante o importante, prendilo. Clicca semplicemente e tieni premuto sull'oggetto, poi porta il cursore alla icona inventario sulla parte più alta dello schermo sulla sinistra. Lascia il bottone del mouse, e l'oggetto sparirà dallo schermo e apparirà nel tuo inventario.

Per saperne di più sugli **Inventari** e sugli **Oggetti e sulle Armi**, continua a leggere.

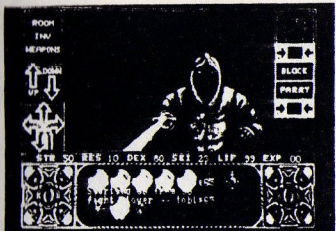


Fig. 3 Sotto-schermo della Finestra in basso

La Finestra in basso fa parecchie cose. Dipendentemente dalla tua posizione, può:

- * Collocare gli oggetti nel tuo inventario personale o nell'inventario delle armi
- * Mostrare quali oggetti nella stanza sono trasferibili.
- * Dare specifiche informazioni su ogni oggetto e ti può permettere di combattere nel gioco.
- * Servire da glossario.

INVENTARI

I tre comandi degli inventari nella parte più alta dell'angolo a sinistra ti danno il controllo di tutti gli oggetti trasportabili nel gioco. (Per manipolare gli oggetti, vedi **Oggetti e Armi** a pagina 11).

STANZE

Quando clicchi una volta su questo comando con il pulsante sinistro del mouse, tutti gli oggetti trasportabili nella stanza su cui tu hai cliccato (nella Finestra Principale) appaiono nella finestra in basso.

- * Se ci sono molti oggetti disponibili, le **freccie rosse** appaiono nella parte destra della finestra in basso. Clicca sulle frecce per esaminare tutti gli oggetti trasportabili nella stanza.
- * Clicca due volte per ottenere una descrizione di qualsiasi oggetto. Clicca sulla finestra in basso una volta in più per cancellare la descrizione e ritornare alla finestra dell'inventario.

INV

Clicca su questo comando con il pulsante sinistro del mouse per vedere tutti gli oggetti che stai trasportando. Il tuo inventario personale cambia istantaneamente quando prendi o togli gli oggetti. Se stai trasportando molto materiale, le **freccie rosse** appaiono alla destra della finestra in basso. Per esaminare l'inventario, clicca sulle frecce.

Nota: Qualsiasi arma tu scelga apparirà nel tuo inventario. Ma a mano a mano le armi appariranno anche nell'**Inventario delle Armi**.

Puoi trasportare un sorprendente carico di oggetti, perciò non essere timoroso. Aiutarti con qualsiasi cosa che tu possa usare nel castello. D'altra parte, l'avidità ha il suo prezzo... un prezzo pagato in potenza. Se sei un incorreggibile collezionista, faresti meglio a sperare di non incappare negli individui di Emelda particolarmente potenti.

OGGETTI SCARICATI

Se ti senti troppo carico di oggetti, puoi liberarti di alcuni di essi. Clicca semplicemente sull'oggetto nel tuo inventario e trasferisci il cursore sulla finestra principale. Lascia il pulsante del mouse e l'oggetto verrà tolto dalla stanza in cui ti trovi in quel momento.

Puoi mettere mano nell'**INVENTARIO**, portarlo nella **STANZA** e svuotarlo interamente.

Nota: potrebbe essere una buona idea fare una nota per sapere dove hai lasciato gli oggetti. Rimarranno dove tu li hai lasciati, e potrai sempre ritornare e riprenderli più tardi.

ARMI

Funziona proprio come l'inventario personale (vedi **INV** sopra citato) ma ti mostra solo le armi da combattimento che a mano a mano utilizzi: spade, archi, pugnali, ecc. Ricorda, queste armi appaiono solamente nell'inventario personale.

OGGETTI E ARMI

Questa non è scienza - in effetti, è probabilmente meno complicato della maggior parte delle cose. Ma solo per sicurezza lo spiegherò. Le direzioni sopra si riferiscono alle armi ed a qualsiasi altra cosa tu possa trovare:

Come esaminare un oggetto

Ci sono due modi per farlo:

- 1 Clicca sull'oggetto sullo Schermo Principale. Clicca **EXAMINE** sul Menu di Comando.
 - 2 Clicca doppiamente sull'oggetto nella Finestra Principale.
- Per entrambi i modi una descrizione appare nella Finestra in Basso.

Come prelevare un oggetto

Metti le frecce del cursore sull'oggetto, e tieni premuto il **pulsante sinistro del mouse**. La freccia si trasformerà in una mano. Dirigila su uno dei comandi dell'inventario - **INV** o **ARMI** per prelevare gli oggetti, **STANZA** per lasciarli.

Come usare un oggetto

Clicca sull'oggetto che vuoi usare. L'oggetto può essere sia nella Finestra Principale che nella Finestra in basso. Muoviti sul Menu del Comando, e clicca su **USE**. Questo è importante per selezionare e usare le armi. L'arma, o la protezione che usi sarà quella attivata. (Come ogni altro comando, il comando **USE** deve essere evidenziato in bianco prima di poterlo richiedere.)

Alcuni oggetti nel gioco possono essere aperti ed esaminati (alcuni possono essere solo esaminati all'interno). Quando tu clicchi un oggetto, se vuoi esaminarne l'interno, il comando **LOOK IN** verrà evidenziato. Clicca su quel comando e una descrizione dell'interno dell'oggetto (se c'è) apparirà nella finestra in basso.

Come lasciare un oggetto

Clicca **INV** o **ARMI** nella parte più alta dell'angolo a sinistra dello schermo per far apparire l'inventario che stai cancellando. Muovi il cursore nella finestra in basso, che ora colloca tutti gli oggetti in quell'inventario.

Clicca e tieni premuto sull'oggetto che vuoi lasciare. Portalo nella Finestra Principale, e lascia il pulsante del mouse. L'oggetto resta dove lo lasci finché non lo aposti nuovamente. (Pensi che non abbia niente di meglio da fare che prelevare dopo di te?)

Frecce direzionali

Le frecce direzionali situate sotto i comandi dell'inventario ti permettono di apostarti all'interno del castello. Le direzioni a te disponibili in quel momento sono evidenziate in rosso. Per muoverti, clicca semplicemente sulla freccia che rappresenta la direzione verso cui vuoi andare.

Nota che le frecce in **alto** e in **basso** sono evidenziate ogni volta che sei vicino ad una scala e puoi salire o scendere. Bravo, vero? Salire o scendere, clicca sull'apposita freccia e sarai spedito ad un altro livello... o forse nell'Ignoto. (E' difficile seguire le tracce di tutti questi passi.)

BARRA DI STATO

La barra orizzontale che corre attraverso il centro della Finestra Principale indica le tue attuali situazioni. All'inizio dell'avventura, partirai da un livello predeterminato (principiante). L'esplorazione e la scoperta degli oggetti aumenta la tua esperienza.

STR - Resistenza

Questa è la condizione che separa Rambo dall'Incredibile Signor Limpet. Ci sono solo due cose che devi sapere:

* Usare la magia ti può rendere più forte.

* L'essere picchiato ti rende più debole.

La tua resistenza incide anche su quanto danneggi un avversario in combattimento. Inoltre, più alto è il tuo grado di resistenza, più oggetti puoi trasportare senza essere sfavorevolmente colpito.

RES - Elasticità

Questa condizione determina la quantità di danneggiamento che puoi subire.

DEX - Abilità

Corro con una folla veloce, e faresti meglio a starmi dietro. Questa condizione misura la tua agilità - e la tua abilità nel guadagnare vantaggio all'inizio di un combattimento. Rivolgiti a me per un incantesimo che può renderti più veloce del proverbiale proiettile veloce.

SKI - Capacità

Il livello base di capacità è inserito quando non stai trasportando armi. Quando prelevi un'arma il tuo livello di capacità mostra quanta abilità tu possiedi nel maneggiare qualunque arma tu abbia in mano. Il tuo livello di capacità aumenta per ogni combattimento in cui hai successo usando una particolare arma. Per saperne di più sul combattimento, leggi la sezione "**Combattimento**" che inizia a pagina 14. La capacità varierà nel momento in cui cambierai arma.

LIF - Vita

Come in "Life Force". In questo caso un alto numero significa che sei completamente vivo. Un numero più basso significa che sta per arrivare il tempo degli zombi. Se arriva a 0, sei morto, il gioco è finito, e sono sul mercato per un nuovo ripulitore del castello.

EXP - Esperienza

Come dico sempre, l'esperienza conta. Questa condizione è una percentuale che mostra la parte del gioco che hai risolto. Ti indica a che punto sei arrivato.

MENU DI COMANDO

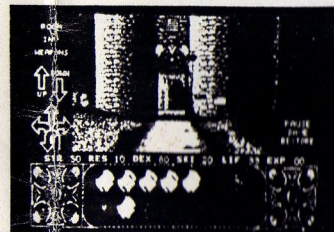


Fig. 4 Sotto-schermo del Menu di Comando

La lista sulla parte destra dello Schermo Principale mostra le tue possibili azioni. Le possibilità cambiano costantemente, dipendentemente da dove ti trovi e da che cosa tu stia facendo. Ma le attuali scelte di azioni sono evidenziate in bianco.

Per intraprendere un'azione, clicca semplicemente la parola con il **pulsante sinistro del mouse**. Le possibilità sono:

OPEN
(Apri)

LOOK IN
(Guarda dentro)

CONSUME
(Consuma)

CLOSE
(Chiudi)

EXAMINE
(Esamina)

USE
(Usa)

UNLOCK
(Sblocca)

MIX
(Mischia)

THROW
(Getta)

ALTRI COMANDI UTILI

Ci sono pochi comandi sulla tastiera che puoi trovare utili:

M: Premi il tasto **M** per inserire o disinserire la musica.

BARRA SPAZIATRICE: Premi la **barra spaziatrice** prima di entrare nel castello per saltare la sequenza di apertura.

COMBATTIMENTO

Odio essere la persona che ti deve spiegare questo... ma devo farlo anche se ci sarà spargimento di sangue: e non stiamo parlando di poche macchie di salsa artisticamente sistemata qua e là da un capo scenografo. No, stiamo parlando di secchi di sangue di misura industriale. La domanda è: Sarà il loro (sicuramente sì, queste bestie sanguinano) - o il tuo?

Per quanto riguarda le Armi...

Emelda teneva quasi un arsenale a Killbragant, ed è tutto a tua disposizione... prima 1) trova le armi, 2) impara ad usarle. Con un po' di pratica, presto scoprirai che ogni arma ha i suoi vantaggi e svantaggi. E più usi una specifica arma, più abile diventerai con essa.

Pratica

OK. Ci sono sia buone che cattive notizie. La buona notizia è che tu puoi praticare le tue abilità di tiratore con l'arco. Tutto quello che devi fare è capire *dove*. Questa abilità è importante... perché con un tiro, puoi far andare le creature del castello a diverse velocità.

La cattiva notizia è che l'arco è la sola cosa che puoi praticare. Con tutte le altre armi, è strettamente necessario l'addestramento sul lavoro.

Combattere

Durante un combattimento, tu sei contemporaneamente in attacco e in difesa. Quando sei in attacco, il cursore diventa una **spada**. In difesa, il cursore diventa uno **scudo**.

Il computer automaticamente si sposta tra le due posizioni dipendentemente da come tu o i tuoi nemici avete colpito l'ultimo bersaglio e a quanto efficace sia stato il colpo. Guadagnerai un attacco dopo esserti difeso con successo da un attacco nemico.

Per combattere, puoi usare i **Tasti di Combattimento** (vedi pag. 16). **Ma puoi anche condurre il combattimento cliccando direttamente sul quadro del tuo avversario nella Finestra Principale.** Quando le finestre di ALLUNGO/TOCCATA appaiono, clicca sulla parte sinistra del personaggio per iniziare un allungo, e sulla parte destra per colpire l'avversario.

Quando appaiono le finestre di BLOCCO/PARATA, clicca sulla parte sinistra del tuo avversario per bloccare un colpo in arrivo, e sulla parte destra per parare una insidiosa avanzata.

LA FINESTRA DI COMBATTIMENTO

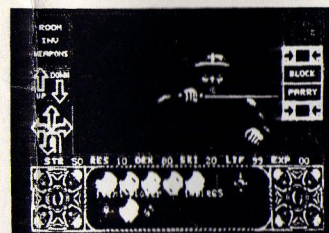


Fig. 5 Sotto-schermo della finestra di combattimento

La finestra di combattimento appare per magia sul margine destro dello Schermo Principale ogni volta che ti trovi a confronto con un essere ostile. Ti dice alcune cose sul combattimento in cui sei coinvolto:

Pulsanti di Combattimento

Clicca i due rettangoli rossi e bianchi per agire durante il combattimento.

* Quando sei in attacco (e, da quello che ho visto finora, sei probabilmente in attacco la maggior parte delle volte), clicca i pulsanti dell'affondo e della toccata per sottomettere l'intruso.

* Quando perdi la mano superiore, la tua scelta difensiva può essere quella di BLOCCARE e PARARE. Quando l'hai persa completamente, la tua scelta è la MORTE.

Numeri

I numeri in alto e in basso nell'area di informazione del combattimento indicano i valori, basati sui punti dei colpi, del danno inflitto con ogni mossa.

* Il numero in **basso** descrive il danno che stai provocando loro.

* Il numero in **alto** descrive il danno che ti stanno arrecando.

Gli occhi

Nell'angolo in basso a sinistra e a destra dello Schermo Principale ci sono gli "occhi". Ogni volta che usi la magia, dentro o fuori dal combattimento, i numeri appaiono in questa area per farti sapere come stai andando:

* **Angolo sinistro** - valuta il danno da te subito a causa della magia altrui.

* **Angolo destro** - mostra cosa sta causando loro il tuo malocchio

MAGIA

Puoi e dovresti usare qualsiasi tipo di magia che hai a disposizione prima di iniziare un combattimento. Scegli solamente un incantesimo o una pozione dal tuo inventario personale e clicca l'appropriato comando sul Menù di Comando nella parte destra dello schermo. Per ulteriori informazioni sulla magia, vedi la sezione **Arte della magia** che inizia a pagina 20.

E' spesso vero che "Colui che combatte e scappa, può vivere per combattere un altro giorno." Continuando con i clichés, è anche vero che la discrezione è la parte migliore del valore... e qualche volta anche "la miglior parte della Sopravvivenza".

Tutte le creature che hanno occupato Killbragant hanno delimitato i loro piccoli territori (si stanno esercitando a spartire il mondo dopo l'imminente ritorno di Emelda). Questo ti dà un vantaggio decisivo: puoi scappare dall'ultima seccatura semplicemente uscendo dal suo territorio. In altre parole, puoi picchiarla, andartene, scappare. Assicurati, però, di andare abbastanza lontano, o la bestia ti seguirà e ti colpirà alle spalle.

Ricorda questo: se sei colpito, o scaricato con gli oggetti, non potrai scappare così facilmente. Nota inoltre: se ti imbatti in un nemico e decidi di scappare, l'Occhio nella parte più bassa a sinistra mostrerà i punti dei colpi del danno da te subito mentre vieni colpito alle spalle.

MOSTRI

Incontrerai molti personaggi bizzarri quando esplorerai il castello e i suoi dintorni. Ti renderai conto che alcuni mostri si assomigliano, ma sono vestiti diversamente. Per esempio, potresti trovare un soldato con una tonaca blu oppure verde. La differenza tra questi personaggi non è solo questione di gusto! I differenti colori rappresentano diversi livelli di abilità e potenza. Così il soldato in blu è più difficile da sconfiggere del soldato in verde. Questo è presente in tutti i tipi di creature.

Appariranno anche alcune speciali creature. Ma indifferentemente dal colore di tonaca che indossano, sono ugualmente forti. Sii pronto, coraggioso. Preparati a correre o... a sanguinare.

Qui sotto compare la lista di alcune delle creature che incontrerai. E' elencata anche qualche loro condizione:

	Capacità (Skill)	Abilità (Dex)	(Str)	Resist. (Res)	Elasticità (Lif)	Vita
Monks (Fratelli)	20-45	50-60	20-40	5-10	60-90	
Soldiers (Soldati)	25-50	50-60	30-60	30-50	60-110	
Archers (Arcieri)	30	55	35	30	65	
Knight (Cavaliere)	50	60	100	50	*	
Skeletons (Scheletri)	25-50	50-65	35-65	35-55	70-120	
Water Beast (Bestia acquatica)	40		50	35	40	150
Captain (Capitano)	80	70	80	70	150	

* Il cavaliere è invincibile nel combattimento corpo a corpo.

SALVARE E RIPRISTINARE IL GIOCO

Pausa/Esci

Se vuoi fermare l'avventura momentaneamente - diciamo per fare uno spuntino o forse per vedere la fine di "It came from outer Space" - clicca su **PAUSE** una volta. Uno scroll si aprirà nella Finestra Principale. Clicca su **CONTINUE** per tornare dove abbandonasti il gioco.

Se vorrai lasciare il programma e uscire dal sistema operativo - clicca su **PAUSE** una volta. Uno scroll si aprirà nella Finestra Principale. Clicca su **QUIT** per uscire dal gioco. Ti verrà chiesto se sei sicuro. Clicca su **YES** per uscire dal sistema operativo. Se non lo vuoi lasciare veramente, clicca su **NO** e verrai ricollegato nella Finestra Pause. Da qui puoi cliccare su **CONTINUE** e ritornare al gioco in svolgimento.

SAVE (Salva)

Clicca su **SAVE** per salvare l'avventura in corso. Uno scroll si aprirà nella Finestra Principale chiedendoti di inserire un disco dati per salvare il gioco.

Giocando sull'Amiga o Atari ST

Se stai giocando su un ST o un Amiga, inserisci un disco formattato nel drive. Poi inserisci il nome per il gioco salvato (non più di 12 caratteri) e premi **Enter**. Il gioco in corso sarà salvato dal tuo disco formattato.

Giocando da disco rigido su PC/Tandy, Amiga o Atari

Se stai giocando in un drive, inserisci un nome per il gioco salvato (non più di 12 caratteri) e premi **Enter**. Il gioco in corso verrà salvato nel drive.

RIPRISTINO

Questo comando recupera una partita salvata su un floppy o sul tuo drive.

Giocando su Amiga o Atari ST

Clicca una volta sul comando **RESTORE**. Si aprirà uno scroll chiedendoti di inserire il tuo disco di salvataggio nel drive e di inserire il nome del file per il gioco che desideri ripristinare. Inserisci semplicemente il nome del gioco che desideri ripristinare e premi **Enter**.

L'ARTE DELLA MAGIA

Solo perché mi sono fatta una reputazione di film di serie "B", la gente pensa che la mia idea di alta cucina sia vecchio popcorn, cola sgasata, e gomma da masticare secca. Invece sono veramente una discreta cuoca. Seriamente. Se non mi credi, vieni a farmi visita in cucina, e guarda cosa possiamo congiurare insieme...

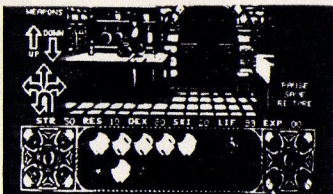


Figura 6 Elvtra in cucina

In effetti, non puoi far molto a Killbragant senza la mia esperienza culinaria. La cucina è il luogo in cui preparo tutti gli incantesimi magici che ti occorrono per penetrare nel castello. (Se ti occorre qualsiasi cosa preparala; ti rintraccerò nella prigione più tardi per discuterne).

Ecco le parole magiche:

Creare un incantesimo

Gli ingredienti per ogni incantesimo possono essere reperiti in tutto il castello, e sul territorio all'esterno. Sin da quando ho imparato a cucinare da mia Zia Virus, che non andava per niente d'accordo con i numeri, la totalità delle cose che ti occorrono per fare un incantesimo non è veramente specifica - sebbene, dopo qualche prova ed errore (e devi averne visti alcuni di errori) ho scoperto che devi essere allenato in questo modo:

- * Una tazza è più o meno l'equivalente di una manciata
- * Tre manciate = 1 Tegame
- * Quattro manciate = 1 Cestino
- * Sei bicchieri = 1 Bottiglia

Tutti gli incantesimi, insieme ai loro ingredienti, sono elencati nel **libro degli incantesimi**.

1 Porta i tuoi ingredienti in cucina (ti aspetterò), clicca su di me e poi scegli il comando **MIX** dal display di comando.

2. Se ho una copia del libro degli incantesimi, verrà collocata nella Finestra Principale. Tutti gli incantesimi saranno elencati.

Clicca sulle **frecche in alto o in basso** per esaminare la lista e trovare l'incantesimo che ti serve. Poi clicca il **nome dell'incantesimo** nella lista.

3. Quando hai scelto l'incantesimo e vuoi che lo mescoli, tutti gli ingredienti che hai raccolto verranno collocati nella pagina destra del libro degli incantesimi. Prendi gli oggetti che vuoi che io usi per l'incantesimo cliccando su essi e trasporta ognuno di essi nella pagina a sinistra. Quando hai scelto tutti gli ingredienti per l'incantesimo, clicca sull'icona **Mix** nella parte più bassa della pagina destra.

Se mi hai dato gli ingredienti giusti, posso creare il tuo vile intruglio - e inseriscilo nel tuo inventario, dove appare come una bottiglia di pozione o uno scroll.

Se prendi una cantonata e mi passi qualcosa che non è nel menù, ti trovi troppo vicino, così per dire... Bene, stai sicuro che te lo farò sapere.

COME USARE UN INCANTESIMO

1 - Seleziona uno scroll o una bottiglia dalla lista dell'inventario. Le azioni che puoi compiere con l'incantesimo - solitamente CONSUME o USE - sono evidenziate nella Finestra di Comando.

2 - Seleziona l'azione che vuoi e osserva le cose che iniziano ad accadere.

Tutte le cose buone giungono a termine prima o poi. Questo include anche i miei incantesimi. Quando hai esaurito la potenza di un incantesimo, esso scompare semplicemente dalla lista del tuo inventario.

VUOI FARE UNA COPIA

Sappiamo che sei preoccupato per il danneggiamento del disco. Così sei libero di fare una copia del gioco. Sfoglia il manuale del computer per ulteriori dettagli per salvare i dischi.